

Representasi Jerman Timur melalui Eusan Nation dalam Gim "Signalis" (2022) = Representation of East Germany Through the Eusan Nation in the Video Game "Signalis" (2022)

Azka Athaya Hardjanto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920549812&lokasi=lokal>

Abstrak

Meningkatnya popularitas gim video telah menyebabkan pergeseran terhadap apa yang dipahami sebagai sekedar mainan atau ekspresi seni. Pergeseran ini memungkinkan gim video untuk menyajikan narasi yang semakin kompleks dalam ruang interaktif, salah satunya adalah representasi sejarah. Namun, karena pemahaman sejarah yang bersifat subjektif, hal ini menciptakan suatu lingkungan yang menyebabkan berkembangnya stereotipe dan mitos seputar peristiwa sejarah tertentu. Hal ini menimbulkan masalah, karena tidak seperti lingkungan belajar formal, pemain tidak dapat menerima diskusi kritis mengenai representasi sejarah yang disajikan dalam gim video. Salah satu contoh dari kasus tersebut adalah representasi Jerman Timur dalam gim video Signalis. Penelitian ini menganalisis penggambaran masyarakat fiktif yang bersifat stereotipikal terhadap Jerman Timur dan sosialisme untuk melihat apakah representasi tersebut secara akurat mencerminkan realitas atau melanggengkan stereotipe. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif berdasarkan teori representasi Stuart Hall (1997). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Signalis merepresentasikan kebijakan, budaya, militer, dan arsitektur yang terinspirasi oleh Jerman Timur dan negara-negara Blok Timur lainnya melalui negara fiktif bernama Eusan Nation. Selanjutnya, penelitian ini menemukan bahwa Signalis melanggengkan stereotipe seputar Jerman Timur baik yang bersifat positif maupun negatif. Tidak hanya stereotipe Jerman Timur, Signalis juga menunjukkan stereotipe pemerintahan sosialis yang ditemukan di negara-negara Blok Timur seperti Uni Soviet.The increasing popularity of video games has caused a shift in what is to be considered as mere games or an expression of art. This shift has allowed video games to present an increasingly complex narrative through an interactive space, one of which is historical representation. However, due to the subjective nature of historical understanding, video games have created an environment that allows the festering of stereotypes and myths towards a certain historical event. This causes problems, as unlike a formal learning environment, players do not have the opportunity to receive critical discussion regarding historical representations presented within video games. One of these cases is the representation of East Germany in the video game "Signalis". This research analyzes the portrayal of a fictional society that is stereotypical towards East Germany and socialism to determine if this representation accurately reflects reality or perpetuates certain stereotypes. This research utilizes the qualitative descriptive method and Stuart Hall's (1997) theory of representation. The results of this research finds that Signalis represents the military, cultural and architectural policies inspired by East Germany and various Eastern Bloc countries through a fictional country of The Eusan Nation. This research also finds that Signalis perpetuates both beneficial and harmful stereotypes of not just East Germany, but also other Eastern Bloc governments such as the Soviet Union.